Special Interview METAL MAX -Wild Eyes-

プロデューサーが語る「野生の瞳」

株式会社アスキー エンタテインメントカンパニー 開発本部 巌　光生（Mitsuo Iwao）

「メタルマックス・ワイルドアイズ」プロデューサーとして作品全体を統括する。過去に手がけた作品は「ヘラクレスの栄光」シリーズ、「メタルマックス」（以上データイースト／WIZAP!／アスキー）などがある。

ファミコンおよびスーファミで、熱狂的ファンに愛された「メタルマックス」が、なぜ今復活したのか？プロデューサーに聞く！

RPGが衰退気味に思える今だから「メタルマックス」は復活した

――まずは沈黙を破って「メタルマックス」が復活した理由からお聞かせください。

巌：どちらかと言えば、本作は「ウィザードリィ」のような古典RPGのテイストを持つゲームに分類されるはず。「ゲームをやらされる」タイプのRPGが多く、そのジャンルが衰退化してるように見える現在、インパクトの強いRPGを出したいと思ったんです。

――ではなぜドリームキャストなのでしょう？

巌：一言で言えば、広大な3D空間を再現するためですね。この企画が立ち上がった時、それを実現できるマシンはDCだけでしたし。

――その2Dの様式がファンからも愛されたゲームを3Dにするには、制作者側に葛藤も？

巌：前作のイメージが崩れるというリスクはありましたが、広大なマップを自由に歩けるものを作りたい、という好奇心のほうが大きかったですね。ゲームデザイナーの宮岡氏は、「ドラクエⅡ」のシナリオを書いている時から「3次元のダンジョンで穴に落ちたら……」といったイメージを抱いていたそうですし（笑）。

――3Dになり、より「世界が広くなった」イメージがありますが、それも狙いどおり？

巌：ええ。この広大なマップは「キャラクターが歩くため」に作られているんです。8キロ四方ぐらいのマップをオンメモリで処理していて、見えないところまでプログラム上は“用意”しているんです。世界をもっと区切れば、ポリゴン数もテクスチャの容量も増やせるけれど、それよりもプレイヤーにホンモノの広い世界を提供することを優先しました。遠くにビルが見えたら行ってください。本当に行けます。そんな広い荒野で、隠された宝物を探し出すような要素を味わってもらいたいのです。

――3Dになり、視点の変更も自由ですよね。

巌：視点は、本当に狭いところ以外、すべて変えられます。モノを背後から見てみたい、高いところから下を見下ろしたい、そういう願望を再現するためのシステムです。

――実はネットワーク機能にかんしても何らかの仕掛けがあるのでは？と期待してますが。

巌：今回は見送りました。通信をやろうとすると、もう1つ別のゲームを作るような開発規模になるんです。ただ「VMを使ってデータで何かしたい」ということは考えています。

自分の頭で考えなければ WANTEDを探し出せない

――難易度は、やはり“高め”ですか？

巖：自由度にかんしてはシリーズ作品と同様、「突き放し気味」ですね（笑）。「自由にやってくれ」と。ただし、戦車を本当に改造しないとボスが倒せないとか、そういう難易度ではありません□WANTEDを倒したいんだけどうしたらいいのか？それは自分の頭で考えてほしい、という意味のむずかしさですね。

――バトルに時間の流れが影響しますが……。

巖：「メタルマックス2」の時の“戦闘システムD”と同じです。次に相手が何をするのか、それを推理しながらにコマンドを入力する、というシステム。ちょっと複雑なジャンケンみたいなもの、と考えてください。

前作の雰囲気を踏襲した「おバカ」な味も残っている

――では、全体のトーンはどんな感じに？

巖：物語の時代設定は、前作とまったく同じです。イメージはウエスタン、西部劇です。指名手配人物を探しながら、自分で賞金稼ぎになって、広い荒野をさまよう。冒険活劇風ですね。だからサブタイトルに「ワイルド」の言葉を入れました。同時に“作品の隠し味としての”女性っぽさ、潤い、優しさなどを「瞳」という言葉で表現し最終的に「ワイルドアイズ」というサブタイトルになりました。

――ちなみに、ほかのサブタイトル候補は？

巖：これは実話ですが（笑）、「メタルマックス～夢戦車～」なんてものもありましたね。戦車に電飾とか、いかにも「男一匹」という感じのカザリも付けられるんで“テコトラっぽく”これもありかなぁと（笑）。あと「なまりたけ」とか、バトカーのサイレンとか、竹やりも。

――改造車コンテストもできますね。ドリマガで連載コーナーを立ち上げましょうか？巖プロデューサー公認、ということで（笑）。

この作品には、カキワリに描かれた風景はありません。ビルも山々も、すべてそこまで行くことができるのです。

ドリマガ, 2000年5月26日Vol.18, 巖光生, 访谈

From:
https://metalmax.org/ - **STEEL RALLY**

Permanent link:
https://metalmax.org/mms/archives/dorimaga_special_interview_iwao

Last update: **2021/04/30 16:30**